

Q.面白い？

A.2ちゃんの評判はいいみたい

Q.2周目あるよね？

A.ないらしい

クリアまでちょい長くてクリア後はなにもなし。

Q.ワガママ封印プレイは？

A.無理。クエスト条件を満たす前に敵リソースが枯渇するし、初期状態には無い地形が必要だったりする。ワガママを言わないと神がヘソ曲げるぞ

90 : 枯れた名無しの水平思考 : 2008/06/13(金) 15:19:30 ID:t7lm4WYm0

クリア後セーブないみたい・・・。

ラスボス倒して町に戻ってからセーブすると、

町から出る 即エンディングだから冒険できなくなるorz

と言っても町に戻らないと鍵が貰えなくて他のエリア行けないし。

図鑑コンプやステータスMAX狙ってる人は

最後のエリア入る前に他のエリアで出来ること終わらせとかないと駄目だな。

(2ちゃん情報)

Q.何回も倒してるんだけど～(猫耳帽子,イモムシの肉,etc.)が出ねえ。

A.リアルラックの問題。「もっとアイテム出してよ」を頻繁に使え。

Q.ドクムシってどこで出たっけ？

A.花畑でおk

Q.魔法のそろばんはどこにあるの？

A.サンディキャンプの砂漠地形行ってる？

我慢しないでわがままいっていいんだよ

Q.エルフの城の「毒の砥石」ってどこにある？

A.1階の銀の宝箱の中。鍵の場所はこのWikiのどこかに書いてある。

Q.～が倒せない

A.ワガママでレベル下げろ。属性耐性強化しろ。それでもダメならレベル上げか食事でステ上げる。

前作との比較

Q.前作って何ですか？

A.「ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者」のこと。世界観が一緒。説明書の最後に唐突に載っているアレン&メイミが主人公。

Q.前作からの改善点は？

A.戦闘エフェクトがスキップできる

Q.前作からの共通点は？

A.世界観が同じ(敵・アイテム・食事等)

戦闘システムもよく似ている。

ダンジョンシステムも前作そっくり

ファミ通の評価

2スレ目>>71より。

シルバー殿堂

フランソワ林(8点)

興味をそそる設定と、それを活かしたシステムのまとまりがいい。

とくに”わがまま”で状況が変わり、クエストの難度にも影響するのは

アイデア賞。敵の能力をコピーする味方の存在もユニーク。作業感の強さなど

気になる点はあるが、見た目以上にしっかり遊べるRPG。独自性が光る。

ふじのっち(9点)

へんなタイトルだなと思ったが、なるほどプレイしてすぐに納得。

姫のわがままをゲーム性に直結させるという発想が斬新ですばらしい！

全滅したときのペナルティーですらわがままポイントを消費すれば

回避できるという大胆さ。システムもわかりやすく、遊んでいて心地いい。

奥村キスコ（8点）

一定レベルで遊びを提供しつつ、あとはやり込むのもサボるのもプレイヤーの好きにさせてくれるという心意気が素晴らしい。わがままコマンドの意義や主人公の代わりに魔法を覚えるオウム、敵の能力を装備感覚でとっかえひっかえできる旅の相棒など、設定がユニークで楽しい！

ローリング内沢（6点）

RPGとしては比較的オーソドックな部分もあるけど、さまざまな”わがまま”コマンドを駆使することで、ゲームを有利に進行させていくという、その切り口がおもしろい。間口は広めで初心者にも。とはいえ、ゲームの展開は”おつかいゲーム”的で、作業的になりがちなのは残念。